## Продвинутые ходы

Редактор может заставить вашего героя сделать выбор. Он объясняет, что стоит на кону, и предлагает действовать либо согласно вашим Ценностям, либо поставив их под сомнение; если вы решаете действовать согласно Ценностям, вы получаете одну монету, но если вы ставите их под сомнение, то теряете одну монету.

Когда среди героев возникает спор о том, как действовать дальше, любой герой, ценности которого применимы к данной ситуации, может потратить одну монету, чтобы игроки действовали согласно его плану.

Герои могут помогать друг другу влиять на ситуацию: каждый герой со способностями, которые могут помочь в данном случае, бросает по одной монете. Герои, которые выбросили "решку" больше не могут помогать, если только они не тратят и не перебрасывают монету по обычным правилам. Успех достигается, как только суммарное количество "орлов" равняется цели, установленной Редактором.

Если вы потеряли Способность, вы можете восстановить ее за 3 монеты и объяснить, что произошло. После каждой встречи, которую вы провели без этой способности, стоимость уменьшается на 1. Таким образом, после 3 встреч без этой способности вы восстанавливаете ее бесплатно.

Groundhoggoth Games ©2015
SaF Gang Design ©2016

Первый выпуск 25¢

# Серафим

## Ангельский защитник угнетенных!

Летающий хранитель справедливости!

Пули не пробьют его защитное крыло!

Земля содрогается, когда он говорит!

Его пылающий меч не знает преград!

**Эксклюзивная история: тайна происхождения... Серафима!**

Аарон Андерсон, профессор археологии, начал свою двойную жизнь в тот день, когда в средневековой гробнице он обнаружил загадочный меч! Благословение древних божественных сил стало его бременем, наградив его долгом защищать слабых и нести милосердие человечеству! С мечом в руке, он стал Серафимом, Крылатым Чудом Света!

Я должен проявлять **Милосердие:** невиновные не должны страдать и нужно всегда искать добро в злых сердцах.

Меня зовут **Трейси Труман**, я близкий друг Аарона и его коллега в Музее Древностей Праймополиса, и единственная, кому он раскрыл свой секрет! Работаем ли мы бок о бок в музее, или я помогаю ему восстанавливать порядок в городе, я знаю, что должны быть рядом.

В этом музее творится нечто омерзительное, и когда-нибудь я, **капитан полиции Дуглас О'Донохо**, докопаюсь до истины. Этот археолог погряз в преступности, и я это докажу, даже если мне придется сделать это в одиночку!

## Игра за Героя

На титульном листе вы найдете Имя героя, четыре его Способности и Происхождение. На второй странице — Ценности и две Связи. Также для игры вам понадобятся три монеты.

Когда вы хотите *повлиять на ситуацию*, опишите, как вы используете одну из ваших способностей, чтобы повлиять на события. Редактор сообщит, сколько "орлов" вам нужно выбросить для успеха; если вам это удалось, вы рассказываете, что произошло. Если вам выпала "решка", вы терпите неудачу, однако вы можете потратить эту монету, чтобы получить "орла" и продолжать; когда вы терпите неудачу, Редактор должен рассказать, что произошло и назвать последствия для вашего героя или любого очевидца.

Если одна из ваших Связей находилась в действии рядом и она осложнит вам жизнь в дальнейшем, вы можете проигнорировать "решку" и бросить монету еще раз, однако новый результат изменить нельзя.

Вы можете выбрать успешное *влияние на ситуацию* без броска монеты, если ваше Происхождение осложнит ситуацию, но вы должны описать, как вы теряете одну из своих особенностей.